



Game n

Jeux d'apprentissage des langues pour les migrants et les réfugiés

PROJECT RESULT 2

Curriculum



Cofinancé par
l'Union européenne



***Jeux d'apprentissage des langues pour les
personnes migrantes et réfugiées***

PROJECT RESULT 2

Manuel



**Cofinancé par
l'Union européenne**



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Table of Contents

DOCUMENT 1	5
DOCUMENT 2	8
DOCUMENT 3	10
DOCUMENT 4	12
DOCUMENT 5	16
DOCUMENT 6	21
DOCUMENT 7	24
DOCUMENT 8	25
DOCUMENT 9	29
Document 10	31



DOCUMENT 1

PROGRAMME DE COURS

INTRODUCTION

1.1 Situation initiale dans les pays partenaires

Aperçu des résultats de la recherche et des groupes de discussion sur l'apprentissage par le jeu.

Besoins des apprenants et des enseignants en ce qui concerne la mise en œuvre de jeux dans l'apprentissage et l'enseignement des langues

1.2 Défis pour les apprenants migrants

1.3 Présentation du guide méthodologique (PR1)

L'APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR LE JEU

2.1 Théorie de l'apprentissage des langues par le jeu

Définition des jeux

2.2 Les avantages de cette méthode

Les avantages de l'utilisation des jeux dans l'enseignement et l'apprentissage des langues

Les facteurs de motivation/les avantages

Les facteurs de démotivation / les inconvénients

2.3 Introduction des résultats du projet

Introduction aux matériels d'accompagnement produits dans le cadre du projet

Jeu sur et le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR)

2.4 Classification des jeux

Méthodes de classification des jeux

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

2.5 Choix des jeux pour l'enseignement des langues

Comment et quand utiliser les jeux

Types de formation de groupes

Définir les objectifs d'apprentissage

2.6 Learning Objectives

Critères à prendre en considération lors de la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage

Difficultés et obstacles

Bonnes pratiques pour la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage

2.7 Évaluation de l'utilisation des jeux en classe

DES JEUX POUR DIFFÉRENTES SITUATIONS D'ENSEIGNEMENT

3.1 L'apprentissage de la grammaire par le jeu

Types de jeux

Présentation des jeux correspondants développés dans le cadre du projet

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux pour l'enseignement de la grammaire

Adaptation des jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants

3.2 Enseignement du vocabulaire par le jeu

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux de vocabulaire

Session pratique : Conception de jeux pour l'enseignement de la grammaire ou du vocabulaire

Adaptation des jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants

3.3 Enseignement des techniques de communication par le jeu

Introduction aux différents types de jeux de communication

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux de communication

Session pratique : Conception de jeux de communication

3.4 Jeux numériques

Les avantages des jeux numériques

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Test et retour d'information sur les jeux

Création de jeux numériques pour l'apprentissage des langues

Session pratique : Conception d'un jeu d'apprentissage numérique



DOCUMENT 2

Les jeux prenant de plus en plus d'importance dans l'enseignement des langues, de plus en plus de théoriciens s'intéressent également à ce sujet. Ainsi, de nombreuses définitions des jeux peuvent être trouvées dans la littérature pertinente, dont certaines diffèrent plus ou moins. Toutes les définitions ont les éléments suivants en commun.

Alors, qu'est-ce qu'un jeu ?

Un jeu ...

- Est une activité avec des règles (différentes de celles de la vie quotidienne) ;
- A un but ;
- Comporte un élément d'amusement ;
- Peut (mais ne doit pas nécessairement) inclure un élément de compétition.

D'autres définitions comprennent également un ou plusieurs des aspects suivants :

- Le résultat de l'activité est imprévisible
- La participation n'est pas productive
- Fictif : accompagné de la conscience d'une réalité différente

Alors, qu'est-ce qu'un jeu d'apprentissage ?

Les jeux d'apprentissage peuvent être définis ainsi :

Des activités dont le contenu, la structure et la séquence sont conçus avec une intention pédagogique et sur la base de principes didactiques, mais qui contiennent en même temps des caractéristiques centrales des jeux.

L'accent peut être mis sur la préparation ludique et motivante du contenu d'apprentissage (par exemple les aventures d'apprentissage) ou sur la qualification, par exemple lorsque les éléments de jeu servent simplement d'emballage attrayant pour le contenu d'apprentissage.



DOCUMENT 3

Les avantages de cette méthode

Les avantages de l'utilisation des jeux dans les environnements d'apprentissage ont été reconnus à la fois par de nombreux chercheurs et au cours de nos projets pilotes.

- Les jeux permettent de s'exercer à des situations de la vie courante auxquelles les cours de langue doivent préparer. Les situations et les stratégies de communication sont entraînées et des informations sur le pays sont transmises.
- La langue quotidienne peut être pratiquée et les apprenants peuvent poser toutes les questions qui se présentent au cours des activités.
- Les jeux sont motivants, ont un effet positif sur l'atmosphère de groupe et de travail, contribuent au développement des compétences de coopération et favorisent l'apprentissage autonome. Il en résulte une attitude positive à l'égard de l'enseignement et de la langue cible.
- Les jeux sont très flexibles et polyvalents et peuvent être utilisés dans n'importe quel groupe d'apprentissage et n'importe quelle phase d'apprentissage.
- Les jeux peuvent être réalisés sous différentes formes sociales et impliquer différents médias et méthodes de travail, ce qui permet d'acquérir des compétences sociales, médiatiques et méthodologiques.
- Les jeux d'apprentissage font appel à différents types d'apprentissage et de perception. Ce qui est appris par le biais de plusieurs canaux est mieux stocké dans la mémoire à long terme.

Les facteurs de motivation

- **Augmenter la motivation** des apprenants : à participer aux activités et améliorer l'expérience d'apprentissage. Grâce à la gamification, les apprenants apprécient le processus et se concentrent sur l'obtention de récompenses. Les apprenants sont soulagés du stress et apprécient le processus.
- **Augmenter la satisfaction et les performances des apprenants**: Lorsque les apprenants reçoivent des récompenses ou des réalisations, ils augmentent leurs performances et leur envie d'apprendre davantage.
- **Renforcer le processus de communication**: Grâce aux jeux, les apprenants sont encouragés à interagir avec les autres, à accomplir des tâches qui font partie du processus, renforçant ainsi leurs compétences en matière de communication.
- **Augmenter l'engagement et l'implication**: Les formateurs peuvent créer des expériences et utiliser des éléments de jeu qui engagent pleinement les apprenants. Lorsque les stagiaires ont le sentiment que le processus est positif, ils deviennent des participants actifs.
- **Améliorer l'absorption et la rétention** des connaissances et peut également contribuer au développement de compétences spécifiques. L'aspect ludique des techniques de jeu aide les apprenants à consolider plus rapidement ce qu'ils ont appris. En outre, l'utilisation active de la langue dans un jeu, souvent de manière spontanée, empêche la mémorisation aveugle.
- **Réduction des niveaux d'anxiété et de stress**: Même si les jeux d'apprentissage ont un objectif particulier, pour les apprenants, ils ressemblent moins à un exercice, qui est corrigé par l'enseignant, qu'à une activité de loisir amusante. En outre, les jeux sont joués en petits groupes. Cela peut réduire les niveaux d'anxiété et de stress, en particulier pour les apprenants timides, et conduire à une plus grande participation active.
- **Un apprentissage inconscient**: Par exemple, dans le cadre d'un jeu intitulé «Que feriez-vous si ?», les élèves doivent choisir une question hypothétique parmi celles qu'ils ont

écrites dans une boîte. Généralement, la question et la réponse qu'ils obtiennent ne correspondent pas, de sorte que les élèves doivent faire preuve d'imagination pour expliquer leur réponse bizarre. En essayant d'expliquer, les élèves ne se soucient pas trop des fautes de grammaire parce qu'ils veulent communiquer et expliquer pourquoi cela peut arriver. En plus de s'amuser, les élèves ne s'inquiètent pas des erreurs et des sanctions. De plus, ils apprennent une règle grammaticale et ont l'occasion de l'utiliser. Ils apprennent donc inconsciemment, sans s'en rendre compte. Les élèves cessent de penser à la langue et commencent à l'utiliser de manière spontanée et naturelle au sein de la classe.

Les facteurs de démotivation

- Absence d'éléments culturels dans la conception du jeu : si les jeux tournent autour d'éléments sans rapport avec la culture des participants, ceux-ci risquent de s'en désintéresser.
- Niveau de difficulté : Le contenu du jeu est ce qui suscite l'intérêt des apprenants pour un jeu. Si le contenu leur semble trop facile, ils s'en désintéressent. Il en va de même pour un contenu trop difficile pour les apprenants (manque de vocabulaire, connaissance de la grammaire).
- Préjugés à l'égard des jeux : pour de nombreux participants, les jeux sont perçus comme une activité pour les enfants et non comme un moyen de favoriser l'apprentissage. Ils peuvent donc rejeter les jeux joués en classe.
- Règles peu claires : Les jeux sont toujours basés sur des règles. Si celles-ci ne sont pas claires ou si elles sont trop complexes pour être comprises par les apprenants, ceux-ci ont tendance à se sentir dépassés et à rejeter le jeu.
- Questions techniques : Lors de l'utilisation de jeux numériques, la réussite de la mise en œuvre dépend d'aspects techniques tels que la vitesse de l'Internet, la disponibilité et le bon fonctionnement du matériel, la familiarité des apprenants avec le matériel et le logiciel. Si l'un de ces facteurs pose problème, l'attention se détourne du jeu pour se porter sur la résolution des problèmes techniques. Cela peut diminuer la motivation.



DOCUMENT 4

INTRODUCTION AUX MATÉRIAUX PRODUITS DANS LE CADRE DU PROJET

Dans le cadre du projet, chaque partenaire a développé au moins six jeux qui seront présentés en détail et testés ultérieurement. Au total, 37 jeux ont été développés - 24 jeux physiques et 13 jeux numériques.

37 JEUX DISPONIBLES	
24 jeux physiques	13 jeux en ligne

Tous les jeux physiques peuvent être imprimés en interne.

Les jeux couvrent les domaines thématiques suivants :

- Education et formation (6 jeux)
- Santé (6 jeux)
- Au marché (6 jeux)
- Relations sociales, loisirs et divertissements (6 jeux)
- Identité personnelle et logement (7 jeux)
- Vie professionnelle et services sociaux (6 jeux)

Les jeux couvrent les compétences linguistiques suivantes :

- Vocabulaire
- Grammaire
- Lecture
- Expression écrite
- Expression orale
- Écoute

Tous les jeux sont disponibles dans les langues partenaires : anglais, français, allemand, grec, italien et espagnol.

Groupe cible et niveau

Les jeux sont destinés aux migrants et aux réfugiés qui apprennent la langue de leur pays d'accueil. Les jeux couvrent les niveaux A1 et A2 du CECR, qui seront expliqués plus en détail par la suite.

Il y a 17 jeux pour A1, 11 jeux pour A2 et 9 jeux couvrent les niveaux A1 et A2.

Types de jeux

Des jeux numériques ont été créés dans Quizziz. Tous ces jeux peuvent être joués avec plusieurs apprenants en même temps (mode compétitif). Les jeux comprennent : des quiz à choix multiples, des jeux à remplir, des jeux d'images et des jeux vrai/faux.

En outre, il existe une grande variété de jeux physiques. Ceux-ci comprennent :

- Jeux de société
- Jeux de cartes
- Domino
- Mime
- Jeux de rôle
- Phrases à trous
- Sudoku
- Puzzle
- Bingo
- Twister
- Chaises musicales

Matériel d'accompagnement

Chaque jeu produit dans le cadre de ce projet comprend les éléments suivants :

- Le jeu lui-même, c'est-à-dire le jeu de société, les cartes mémoire, etc. Ceux-ci peuvent être imprimés en interne.
- Description du jeu : Ce document contient des informations importantes pour les enseignants qui souhaitent intégrer le jeu dans leurs cours. La description du jeu contient des informations sur :
 - Le niveau de langue
 - Le groupe cible
 - Les objectifs pédagogiques
 - Les Ingrédients, c'est-à-dire le matériel nécessaire pour jouer au jeu
 - La Description, c'est-à-dire instructions étape par étape pour jouer au jeu
 - Le matériel complémentaire

Les documents d'accompagnement sont également disponibles dans toutes les langues des partenaires.

Exemple d'un jeu

Examinons un jeu pour en comprendre le fonctionnement. Prenons l'exemple du JEU DE L'HORLOGE. Vous le trouverez dans l'unité d'apprentissage «Éducation et formation» Vous aurez à votre disposition (pour impression en interne) un tableau pour jouer avec vos apprenants :



Vous disposerez également du document explicatif suivant, dans lequel vous trouverez toutes les informations nécessaires pour comprendre comment jouer et quels sont les résultats d'apprentissage associés à ce jeu :

Game description

Name	Board game — clock with hours and activities
Level	A1/A2
Target-group	Migrants learning foreign language
Learning objectives	<ul style="list-style-type: none"> → Learners will be able to write nine sentences in the past simple. → Learners will be able to say and write six sentences in the present perfect tense. → Learners will be able to say and write five sentences in the present continuous. → Learners will be able to write 50 words in complete sentences with a description of their skills and their obligations in their personal and/or professional life. → Learners will be able to say the time on an analog clock.
Ingredients	Board, dice, vocabulary and clock cards with different colors that will correspond to different sentence types

<p>Description</p>	<p>PREPARATION:</p> <ul style="list-style-type: none"> -> Prepare the board with the vocabulary and clock cards. Divide the playing chips among the students and decide who starts rolling the dice. <p>PLAY:</p> <ul style="list-style-type: none"> -> In pairs, learners take turns rolling a dice. They move their chip (a coin or a block) to the right square. -> Complete the task on the square by writing and speaking aloud. <ul style="list-style-type: none"> o-> Orange: take an orange card and make a sentence. o-> Yellow: take a yellow card and make a sentence. o-> Green: Answer the question on the square. o-> Pink and Purple: move back three spaces or to the start depending on what it says. -> The first learner to the end wins.
<p>Complementary materials</p>	<ul style="list-style-type: none"> -> List of times of day: nine o'clock, nine thirty, ten fifteen, etc. -> Examples of vocabulary words to use: <ul style="list-style-type: none"> o-> To come o-> To work o-> To speak o-> To go to _____ o-> To get up o-> To listen to o-> To watch o-> To play o-> To stay o-> To make o-> To see o-> To buy o-> To say o-> To find o-> To chat to o-> To send o-> To book

DOCUMENT 5

Définir les objectifs d'apprentissage

L'enseignant commence le cours par un brainstorming :

Quelle est la différence entre la première et la deuxième phrase ?

- **Phrase 1 : Je veux vraiment apprendre l'anglais (ou une autre langue)**
- **Phrase 2 : Mon objectif est d'atteindre le niveau C1 dans les deux prochains mois**
 - La première affirmation, « Je veux vraiment apprendre l'anglais », est un désir, un rêve :
 - Que signifie cet objectif « vague » ?
 - Comment savoir comment l'atteindre ou quand vous l'avez atteint ?
 - Comment un formateur peut-il vous aider si vos propos sont si généraux qu'ils ne veulent rien dire ?

Il est important d'avoir un rêve, une destination à atteindre. Toutefois, pour atteindre cette destination, vous ne pouvez pas vous contenter d'espérer que cela se produise en disant que vous voulez vous améliorer. Vous avez besoin de véritables stratégies qui vous aideront à réaliser votre rêve.

Le deuxième énoncé est un objectif, et se fixer un objectif pour l'apprentissage d'une langue est l'une des choses les plus puissantes que les apprenants puissent faire. Cet objectif devrait être le point de départ de leur voyage vers la maîtrise de la langue cible.

Avoir un objectif spécifique :	Le fait d'avoir un objectif spécifique assorti d'une date limite aide les apprenants à :
Donne de la clarté aux apprenants	Comprendre exactement ce qu'ils doivent faire pour atteindre le niveau qu'ils souhaitent atteindre
Les aider à comprendre exactement ce qu'ils veulent faire avec leur langue cible	Élaborer un plan et se concentrer
Leur donne une orientation et un but	Rester motivé et conserver son énergie initiale même si l'on a l'impression que l'on ne veut pas continuer.

Définir vos objectifs d'apprentissage :

SMART:

Spécifique – Mesurable – Acceptable – Réaliste – Temporellement défini

S= Spécifique

Assurez-vous que les objectifs de l'apprenant sont spécifiques et non généraux. Si les objectifs sont formulés comme suit : « Je veux améliorer ma grammaire », l'apprenant ne sait pas vraiment ce qu'il ne veut ni comment le mesurer. Prenons un autre exemple : si vous êtes un étudiant de niveau avancé, une déclaration spécifique pourrait être : « Je veux être capable d'écrire avec seulement 10 % de fautes de temps de verbe » ou « Je veux comprendre et utiliser les prépositions correctement 80 % du temps ».

M=Mesurable

Assurez-vous que les objectifs des apprenants sont mesurables. Exemple : « Je veux écrire avec seulement 10% d'erreurs de temps de verbe d'ici la fin du semestre »

A= Atteignable

Assurez-vous que les apprenants peuvent atteindre leur(s) objectif(s) dans un délai réaliste. Aidez-les à comprendre qu'il ne faut pas se fixer trop d'objectifs en même temps ou trop longtemps à l'avance. Exemple : « Je ne suis pas à l'aise pour parler ma langue cible en dehors des heures de cours : « Je ne suis pas à l'aise pour parler ma langue cible en dehors de la classe. Je veux parler couramment afin de me sentir à l'aise lorsque je m'adresse à d'autres personnes dans un contexte social. Je veux être capable de le faire dans trois mois ».

R= Réaliste

Assurez-vous que leur objectif correspond à leurs besoins et qu'ils se concentrent principalement sur les domaines dans lesquels ils sont faibles, plutôt que sur ceux dans lesquels ils sont déjà forts. Exemple : L'apprenant : « Je veux encore améliorer ma prononciation au cours des trois prochains mois » Enseignant : « Votre prononciation est bonne, mais qu'en est-il de vos adjectifs? Utilisez-vous encore des mots simples comme mauvais, bien, intéressant ? Pourquoi ne pas vous concentrer sur l'élargissement de votre gamme d'adjectifs dans le même laps de temps ? »

T= Temporel

Aidez les apprenants à fixer un calendrier ou une date limite dans laquelle ils souhaitent atteindre des objectifs plus petits et assignez-leur également des délais. Les objectifs à court terme sont plus faciles à atteindre que les objectifs à long terme plus vagues. Exemple : L'apprenant : « Je veux élargir ma gamme d'adjectifs au cours des trois prochains mois ».

Vous pouvez commencer à travailler à la réalisation de cet objectif en le divisant en objectifs plus courts et limités dans le temps, tels que :

- Identifier et subdiviser différentes catégories d'adjectifs dans les délais à court terme.
- Définir des échéances à court terme pour la catégorie d'apprentissage (par exemple, deux semaines).
- En les encourageant à sortir de leur zone de confort d'adjectifs connus lorsqu'ils interagissent avec d'autres personnes.

Les termes «but/objectifs d'apprentissage» et «résultats d'apprentissage» sont souvent utilisés de manière interchangeable dans le domaine de l'éducation. Ils servent à déterminer ce que l'enseignant doit enseigner et ce que l'on attend des étudiants à la fin du programme. Cependant, il existe des différences importantes, car ces termes sont utilisés pour se référer à des choses différentes dans l'apprentissage.

Dans le cadre de ce projet, un « objectif d'apprentissage » est le point de vue de l'enseignant et le but qu'il poursuit en créant un jeu. Il s'agit des sujets spécifiques que l'enseignant souhaite voir aborder par ses élèves. En revanche, les «résultats d'apprentissage» sont les connaissances et les compétences tangibles et mesurables que les élèves acquerront en jouant au jeu.

Objectifs d'apprentissage

- Que veut accomplir l'enseignant en concevant le jeu ?
- Le sujet qui sera abordé dans le jeu.
- Qu'est-ce que l'apprenant pourra comprendre ou apprendre en jouant au jeu?

Résultats de l'apprentissage

- Quelle a été l'efficacité du jeu dans l'enseignement de certaines matières ?
- Que peuvent attendre les élèves du jeu ?
- Quelles connaissances concrètes les élèves vont-ils acquérir tout au long du jeu ?

Pour plus d'informations sur ce sujet, consultez le site :

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives/>

Critères à prendre en considération lors de la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage

Si les jeux peuvent être utiles dans le cadre du processus d'apprentissage, plusieurs facteurs doivent être pris en considération avant d'introduire un jeu en classe. Ces facteurs peuvent être classés dans les catégories suivantes :

Le temps

- Le temps d'enseignement consacré aux jeux dépend du contenu de l'enseignement. En général, il s'agit d'une proportion relativement faible du temps d'enseignement total.
- Les enseignants doivent réfléchir au moment opportun pour utiliser un jeu :
 - au début d'une leçon en guise d'ouverture
 - à la fin de la leçon pour clore un sujet
 - le moment de la journée ou le jour de la semaine (matin ou après-midi, lundi ou vendredi)
 - pour ponctuer une leçon
 - pour évacuer le stress et les tensions après des épreuves ou des phases de
- Les enseignants doivent également tenir compte du temps nécessaire pour jouer au jeu, mais aussi pour la préparation avant le jeu et les activités après le jeu (explications, analyse des erreurs, réorganisation du mobilier dans la salle de classe, etc.)
- Si les enseignants créent eux-mêmes les jeux, ils doivent décider du temps nécessaire à la création du matériel de jeu et de la part de leur temps libre et de leurs ressources qu'ils sont prêts à investir dans le processus.

Choice

- Pour chaque catégorie de jeu, il existe différents types de jeux. Les enseignants doivent prendre en compte de nombreux facteurs lorsqu'ils décident du jeu le plus approprié et le plus efficace pour leurs apprenants. Ces facteurs sont les suivants :
 - Le niveau des élèves
 - Le groupe d'âge
 - L'objectif principal du jeu
 - Les intérêts des élèves
 - Le niveau de motivation pour l'apprentissage
 - Le moment approprié pour l'utilisation d'un jeu
 - La disponibilité des aides et du matériel

Préparation

Les jeux sont amusants, mais pour les introduire avec succès dans un cours, ils doivent être bien préparés et organisés.

- Tout d'abord, l'enseignant doit trouver un bon jeu.
- Ensuite, il doit s'assurer que les équipements nécessaires sont disponibles (des rétroprojecteurs ou des tableaux blancs interactifs peuvent être utiles à différentes tapes du jeu, par exemple pour montrer le matériel, les règles, corriger les erreurs, etc.)
- Les objets nécessaires au jeu doivent être préparés à l'avance. Les enseignants doivent également réfléchir à l'aspect du matériel (écriture manuscrite ou dactylographiée, utilisation de couleurs, durabilité du matériel, etc.)
- Les enseignants doivent déterminer le déroulement du jeu, ce que les élèves devront faire et comment ils seront instruits sur ce qu'ils doivent faire.

- Il est important d'essayer d'anticiper les problèmes logistiques ou linguistiques qui peuvent survenir afin de les traiter efficacement. Idéalement, les enseignants devraient essayer les jeux avant de les utiliser en classe.

Management

- Les enseignants doivent décider à l'avance de l'organisation des élèves et de la salle de classe afin que la mise en place d'un jeu puisse se faire le plus rapidement et le plus facilement possible (par exemple, disposition des meubles, des sièges, etc.). Il en va de même pour la formation des groupes.
-
- Pendant que les élèves travaillent, il est utile que l'enseignant surveille de près les groupes ou les paires pour aider, corriger ou stimuler les élèves moins actifs.
-
- L'enseignant doit arrêter un jeu et passer à autre chose avant que les élèves ne se lassent. Ils conservent ainsi leur volonté et leur concentration.

En ce qui concerne les jeux numériques, les enseignants doivent également tenir compte des compétences techniques requises des étudiants et de la disponibilité du matériel sur le lieu du cours ou chez les apprenants (téléphones portables, Wi-Fi, ordinateurs, haut-parleurs, etc.)

DOCUMENT 6

Meilleures pratiques pour une mise en œuvre réussie des jeux dans le processus d'apprentissage

Enseignement en présentiel

Définir un objectif :

Réfléchissez aux connaissances que vous voulez que vos élèves acquièrent ou mettent en pratique.

Il est possible de modifier pratiquement n'importe quel contenu que nous voulons enseigner, il suffit de faire preuve de créativité et de tenir compte des points suivants de créativité et de prendre en compte les points suivants :

Transformer l'apprentissage en jeu :

Transformez l'apprentissage traditionnel avec des propositions amusantes, vous pouvez vous inspirer des jeux traditionnels (trivia, cartes, etc.).

Proposer un défi :

Expliquez clairement à vos élèves l'objectif du jeu : Pourquoi est-ce intéressant ? Qu'est-ce que je dois atteindre ?

Établir les règles du jeu:

Créez des règles concrètes et simples pour éviter le chaos. Vérifiez qu'ils les comprennent.

Créez des récompenses et motivez (facultatif):

Cherchez à obtenir une récompense sous forme de notes, de diplômes, de titres, etc.

Il est utile que les jeux d'apprentissage donnent l'occasion de s'auto-évaluer

Le jeu ne doit pas être interrompu pour corriger des erreurs.
Les erreurs ne doivent être discutées qu'après le jeu.

Un conseil supplémentaire:

« Pour créer un jeu, vous pouvez vous inspirer de jeux déjà créés et essayer de les adapter à un contenu différent. Le plus simple est de créer des jeux de cartes en utilisant les règles de jeux traditionnels tels que : jungle speed, menteur, carré, spot-it, etc. Si vous décidez de créer un jeu, n'oubliez pas qu'il doit être conçu de manière passionnante et qu'il doit encourager l'action active »

Enseignement en ligne

Découvrez les outils de création de jeux

Il existe un certain nombre de plateformes et de technologies éducatives basées sur la gamification, conçues pour faire de n'importe quel cours ou leçon une expérience plus interactive. Parmi ces outils, citons quizziziz, quizlet, socrative, etc.

Mettre en place un système de création de jeux, de niveaux et de récompenses

Passez du temps à concevoir la narration avant le cours. Fixez des objectifs autour des compétences que vous voulez qu'ils développent. Définissez des aspects tels que les niveaux et les récompenses.

Inclure une variété de jeux

Tous les élèves n'apprennent pas avec la même dynamique, c'est pourquoi il est essentiel de proposer une variété d'activités pour couvrir tous les types d'apprenants.

Allow them to make mistakes and try again

Dans un jeu vidéo, si un défi est raté, les utilisateurs peuvent apprendre de leurs erreurs et réessayer ; le même concept peut être appliqué à la salle de classe. L'un des grands avantages de la gamification en classe est qu'elle permet aux élèves de faire des erreurs et d'essayer à nouveau jusqu'à ce qu'ils apprennent, en supprimant la pression ou la stigmatisation de l'échec. Et pour les élèves qui réussissent immédiatement, ils peuvent passer à un nouveau défi ou augmenter leur score.

Rendre les progrès visibles

Dans les jeux, les joueurs ont généralement des niveaux ou des barres de progression qui indiquent leur niveau de progrès et d'expérience. Les salles de classe ludiques peuvent mettre en œuvre des éléments similaires qui indiquent à quel point les élèves sont proches ou éloignés du niveau suivant. Il est important que les élèves puissent voir comment ils progressent, seuls et par rapport aux autres, afin d'encourager une saine compétition dans un environnement d'apprentissage contrôlé.

Concevoir des défis ou des quêtes plutôt que des devoirs et des projets

Les mêmes éléments que l'on retrouve dans les jeux peuvent être appliqués à une classe ludique, car les tâches et les projets peuvent être présentés d'une manière divertissante mais stimulante.

Créer des défis à résoudre en équipe

On peut utiliser l'apprentissage collaboratif pour que chacun ait un rôle : le leader, le gestionnaire du temps, etc. pour faciliter le travail d'équipe.

Il est recommandé de rechercher un équilibre entre le jeu individuel et le travail en équipe, en essayant de faire en sorte que les groupes soient constitués de membres qui se complètent en termes de qualités et de styles d'apprentissage.

Ne pas oublier de donner un avis

Les enseignants doivent être prêts à donner un retour d'information aussi proche que possible de la tâche, car l'étudiant doit pouvoir voir où il s'est trompé ou comment il peut s'améliorer afin de maintenir sa motivation.

Il est également important que les élèves puissent se donner un retour d'information les uns aux autres, ou même à leur enseignant, afin d'avancer en tant que groupe et d'atteindre les objectifs qu'ils se sont fixés ensemble.



DOCUMENT 7

CRITÈRES D'ÉVALUATION

L'objectif des jeux d'apprentissage :

Pour être amusant et divertissant

Pour être pédagogique

C'est pourquoi l'évaluation doit se faire à deux niveaux :

1. Évaluation du jeu

- Le temps prévu était-il suffisant pour jouer ?
- Les instructions étaient-elles claires pour les apprenants ?
- Le jeu était-il adapté au groupe cible (niveau de langue, thème, tranche d'âge, etc.) ?
- Est-il nécessaire d'apporter des modifications (c'est-à-dire d'ajouter des explications, d'adapter le jeu ou le contenu du jeu au groupe cible) ?
- Les apprenants ont-ils apprécié le jeu ?

2. Évaluer les progrès de l'apprentissage

Évaluation sommative >

consiste à tester les connaissances des joueurs sur ce qu'ils ont appris par le biais d'une enquête, d'un test, d'un questionnaire, d'un projet final ou d'une évaluation par l'enseignant.

Évaluation formative >

reconnaître les difficultés des élèves et résoudre immédiatement les problèmes.

Exemples d'évaluations formatives concernant les jeux d'apprentissage :

Évaluer le jeu d'apprentissage	Évaluer les progrès de l'apprentissage
<ul style="list-style-type: none">> Sondage en direct après la fin d'un jeu> Discussion en classe à propos du jeu> Des questions à réponse courte sur certains aspects du jeu> Questionnaire par emoji/cartes rouges, jaunes et vertes pour montrer leur opinion sur le jeu	<ul style="list-style-type: none">> Un quiz (en direct) sur les structures/expressions à pratiquer dans le jeu (Quizziz, Kahoot, Socrative, etc.)> Questions à réponse courte (complétez les phrases)> Formulaire d'avis> Questionnaire par emoji/cartes rouges, jaunes et vertes indiquant la compréhension d'une leçon par les élèves> word cloud

DOCUMENT 8

TYPES DE JEUX POUR L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE

Exemples de jeux pour enseigner et pratiquer la grammaire :

1. Éducation et formation

(A2)

- Jeu de société, horloge avec heures et activités
- Domino, création de phrases avec des verbes/images



(A1)

- Jeu de cartes pour les verbes au présent

2. Santé

(A1)

- Les images d'une carte correspondent au mot d'une autre série, par exemple l'image d'un médecin = médecin.
- Une visite chez le médecin : Les élèves disposent de cartes avec des mots créant des phrases décrivant des problèmes de santé. Toutes les équipes ont les mêmes phrases. Les élèves travaillent en équipe pour faire des phrases complètes.
- Choix sains - Quizziz

A1/A2)

- Un grand poster du corps d'un homme/d'une femme, des documents A4 pour le travail en binôme ou une image sur un ppt, etc. pour dire, lire et écrire 20 mots de vocabulaire sur la santé et un mode de vie sain.
- Mimez un discours en utilisant les cartes du jeu Matchy Matchy.

3. Au marché

(A2)

- Jeu de société, de type Monopoly, dont les cases représentent des magasins. En lançant le dé sur la case de votre choix, vous devez demander le bon article à acheter. Chaque bonne réponse vous permet de rejouer, les mauvaises réponses vous font reculer..

(A1/A2)

- Les objets du quotidien – Quizziz
- Puzzle (différents dialogues sur l'organisation d'un dîner) : mettez les phrases dans l'ordre pour recréer le dialogue.



4. Relations sociales, loisirs et divertissements

(A2)

- Story telling: Créer de nouvelles histoires sur leurs passe-temps et leurs centres

(A1/A2)

- Jeu de mime : apprendre les loisirs
- Phrases de liaison : les participants pourront apprendre à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux passe-temps des gens.



5. Identité personnelle et maison

(A1/A2)

- Jeu de société : Dés et cartes, le participant avance sur le plateau et à chaque tour il doit répondre à des questions sur lui-même ou il peut choisir un défi à la place.

(A2)

- Jeu de rôle pour se faire un nouvel ami

6. Vie professionnelle et services sociaux

(A2)

- Jeu de rôle : Jeu 1. L'apprenant 1 prépare une série de questions en tant qu'interviewer pour un poste. L'apprenant 2 doit répondre aux questions en tant que candidat. Ensuite, ils inversent les rôles. Jeu 2. La même dynamique pour les services sociaux dans 2 sujets différents (par exemple, demander de l'aide pour les services d'éducation pour leurs enfants, demander des informations sur les services de santé).

7. Services sociaux

(A1)

- Jeu de mots (dans un sac/une boîte) avec des aimants pour composer une phrase facile.



DES PLATES-FORMES POUR LA CONCEPTION DE MATÉRIELS/ JEUX

Exemples de plateformes en ligne pour créer et concevoir des jeux intéressants :

1. Cube Creator

Pour créer des cubes qui peuvent ensuite être téléchargés au format PDF et imprimés.



<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

2. Knowledge Mouse

Pour générer des grilles de mots cachés.



http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

3. Canva

Pour créer des affiches, des cartes postales, des dépliants, des publicités, des logos, des cartes, des couvertures, des infographies, etc..



<https://www.canva.com/create/>

4. Outils pour les éducateurs

Pour concevoir divers matériels tels que des mots cachés, des dés, des jeux de société, des mots croisés, des tableaux de bingo, des labyrinthes, des dominos, des dictionnaires d'images, etc..



<https://www.toolsforeducators.com/dominos/>

DOCUMENT 9

Adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants

« Le formateur présente des idées sur la manière dont les jeux peuvent être adaptés aux besoins des apprenants migrants, notamment en ce qui concerne l'évaluation de la similitude du vocabulaire entre la langue cible et la première langue »

Les similitudes entre la langue maternelle (L1) et la langue cible (L2) peuvent être utiles pour l'apprentissage de la langue du pays d'accueil. La plupart des apprenants ont tendance, dans une mesure plus ou moins grande, à utiliser le vocabulaire et les structures de base de leur langue maternelle. Ces similitudes peuvent être très utiles, car elles permettent aux apprenants de reconnaître facilement des mots qu'ils n'ont peut-être jamais vus ou entendus auparavant !

Ainsi, les similitudes entre la langue maternelle et la langue du pays d'accueil peuvent être utilisées spécifiquement pour acquérir un nouveau vocabulaire. Cette méthode est particulièrement efficace lorsque tous les apprenants ou la plupart d'entre eux parlent la même langue maternelle. Les jeux suivants peuvent être utilisés pour acquérir de nouveaux mots dans la langue du pays d'accueil en se basant sur la langue maternelle :

- **Domino** : la première partie de la carte montrant le mot L1 qui doit être combiné avec le mot L2 correspondant
- **Jeu de mémoire** : une carte montrant le mot L1 et une autre carte montrant le mot L2. Les mots L1 peuvent également être remplacés par des images si possible
- **Word search**: Exercices fournissant des images des mots contenus dans l'activité de recherche de mots. Les apprenants doivent trouver les mots de la L2 en se basant sur leur connaissance des termes dans leur langue maternelle.

Cependant, les similitudes entre L1 et L2 peuvent également conduire les apprenants à reconnaître à tort des mots dans les deux langues qui peuvent sembler similaires mais qui sont en fait différents. Ces mots sont connus sous le nom de «faux amis». Afin d'éviter les malentendus, une pratique supplémentaire peut être nécessaire. Les jeux suivants peuvent être utilisés pour s'entraîner à reconnaître les faux amis :

- Vrai/Faux quiz: des questions de quiz donnant la bonne et la mauvaise traduction d'un mot.
- Questionnaire à choix multiples : Questions de quiz contenant un mot ou une phrase et plusieurs traductions.
- Jeu de mémoire : Les cartes doivent être conçues de telle sorte que les apprenants doivent d'abord trouver les mauvaises correspondances ensemble, en suivant la procédure/les règles familières du jeu de mémoire. En outre, les apprenants doivent ensuite trouver les significations correctes.
- Drag words : Remplir les trous dans les phrases en faisant glisser le sens correct.
- Domino : Une case contient une image et doit être combinée avec le terme correspondant. Il y a à la fois une case avec le mauvais ami et une case avec le terme correspondant. Le jeu ne peut être terminé que si toutes les pierres sont disposées correctement, c'est-à-dire si les traductions correctes sont combinées avec l'image dans chaque cas.

Conseils supplémentaires pour les enseignants :

Adaptation aux compétences technologiques : pour la plupart des apprenants, il est amusant de jouer à un jeu ou de créer eux-mêmes des jeux pour montrer ce qu'ils ont appris. Cependant, dans le cas d'apprenants ayant de faibles compétences en TIC ou dans le cas de lieux de cours ne disposant pas de l'équipement nécessaire, il sera nécessaire de procéder à quelques ajustements :

- Imprimer tout le matériel de jeu avant les leçons
- Si vous souhaitez que les apprenants créent eux-mêmes les jeux, imprimez des modèles vierges où les apprenants peuvent remplir les mots à la main au lieu de leur demander d'utiliser des outils de conception en ligne
- Utiliser des mises en page simples et claires
- Utiliser une police de caractères facile à lire
- Utiliser une taille de police plus grande.

Document 10

CRÉATION D'UN JEU DE COMMUNICATION

Nous allons créer un cube qui peut être utilisé pour schématiser les éléments clés d'une histoire. Choisissez une histoire dont vous aimeriez parler.

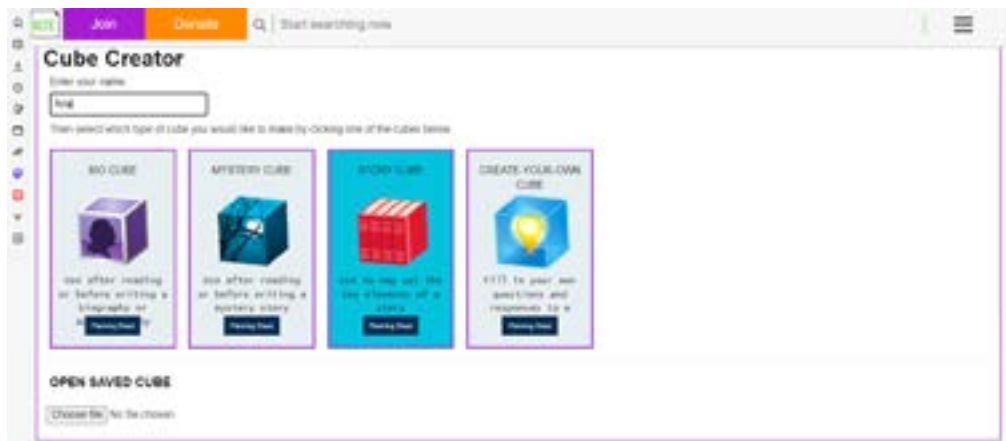
Pour cette démonstration, nous allons créer un cube sur une histoire (livre/film) - «Harry Potter et l'école des sorciers» informations de base.

1. Ouvrez le lien et choisissez «LANCEZ L'OUTIL».

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

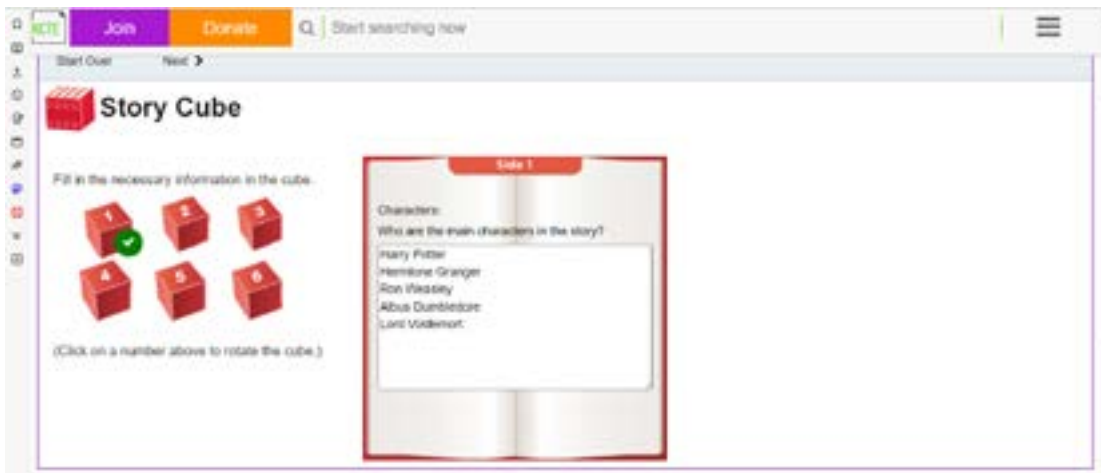


2. Sous le titre «créateur de cube», une case vous permet de saisir votre «nom». Saisissez-le, puis sélectionnez l'une des quatre possibilités de créer un cube. Dans le cas présent, il s'agit de "Story Cube".

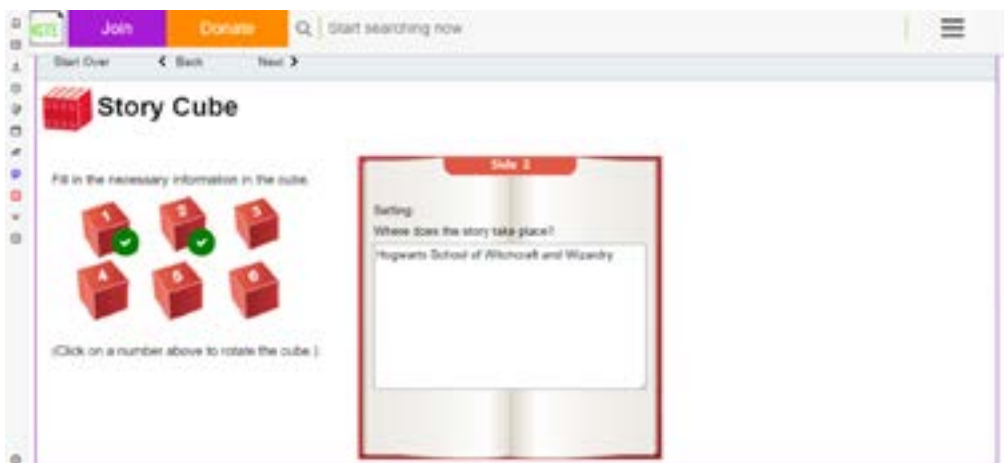


3. Apparaît face 1 «Personnages - Qui sont les personnages principaux de l'histoire ?» Vous devez remplir la case : (Dans cet exemple)

Harry Potter
Hermione Granger
Ron Weasley
Albus Dumbledore
Lord Voldemort



4. Cliquez sur le cube numéro 2.
Face 2 "Décors : Où se déroule l'histoire ?"
Remplissez la case avec :
L'école de sorcellerie Poudlard



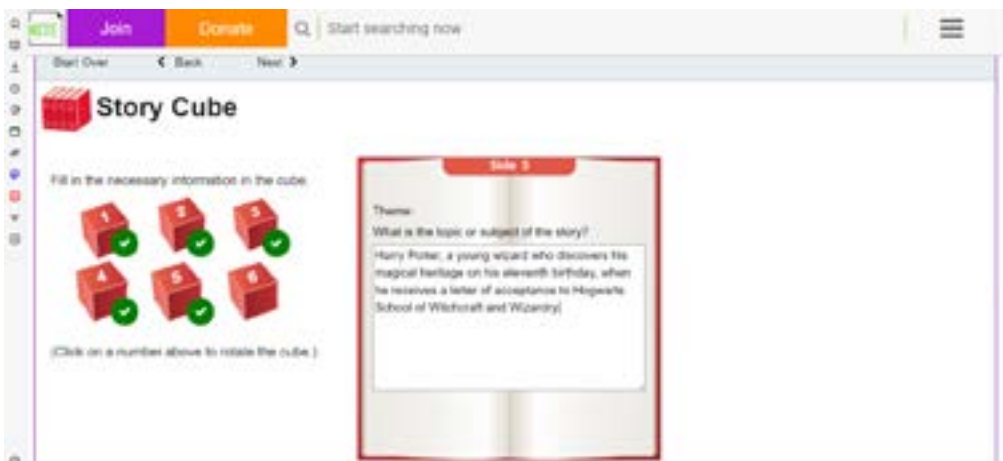
5. Cliquez sur le cube numéro 3.
Face 3 "Conflit : Quel est le problème principal de l'histoire ?"
Remplissez la case avec :
Harry trouve un endroit où il y a des sorciers comme lui, et Voldemort tente de revenir.
Son plan est de voler la pierre du sorcier et de l'utiliser pour atteindre l'immortalité.



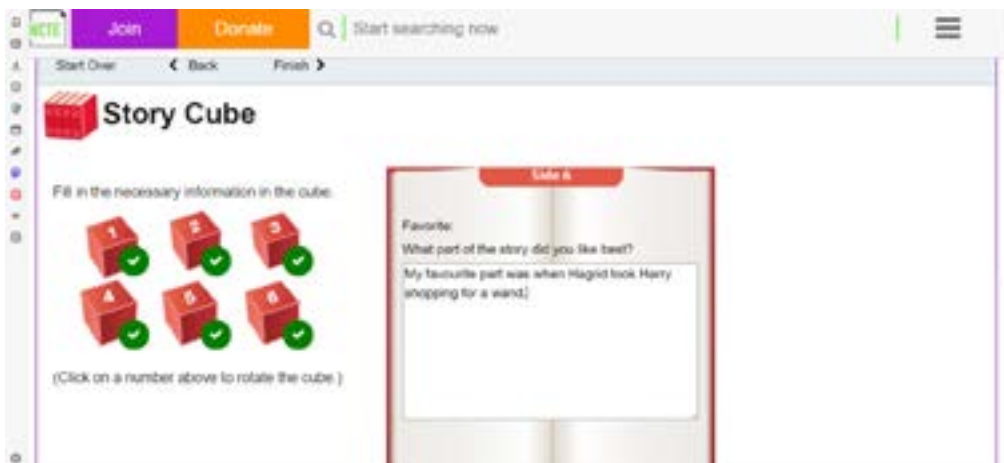
6. Cliquez sur le cube numéro 4.
 Face 4 "Résolution : Comment le problème est-il résolu ?"
 Remplissez la case avec :
 Harry, avec l'aide de ses amis, empêche Voldemort de s'emparer de la pierre du sorcier.
 Gryffondor remporte la coupe de la maison.



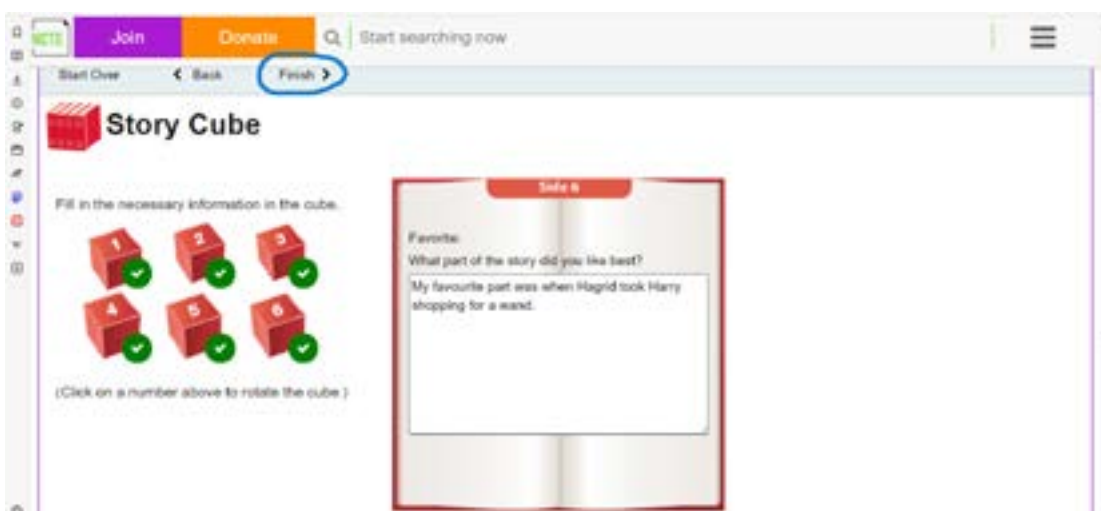
7. Cliquez sur le cube numéro 5.
 Face 5 "Thème: Quel est le sujet de l'histoire ?"
 Remplissez la case avec:
 Harry Potter, un jeune sorcier qui découvre son héritage magique le jour de son onzième anniversaire, lorsqu'il reçoit une lettre d'admission à l'école de sorcellerie de Poudlard.



8. Cliquez sur le cube numéro 6
 Face 6 « Coup de cœur : Quelle partie de l'histoire avez-vous préférée ? »
 Remplissez la case avec :
 Ce que j'ai préféré, c'est quand Hagrid a emmené Harry acheter une baguette.



9. Cliquez sur "Terminer"

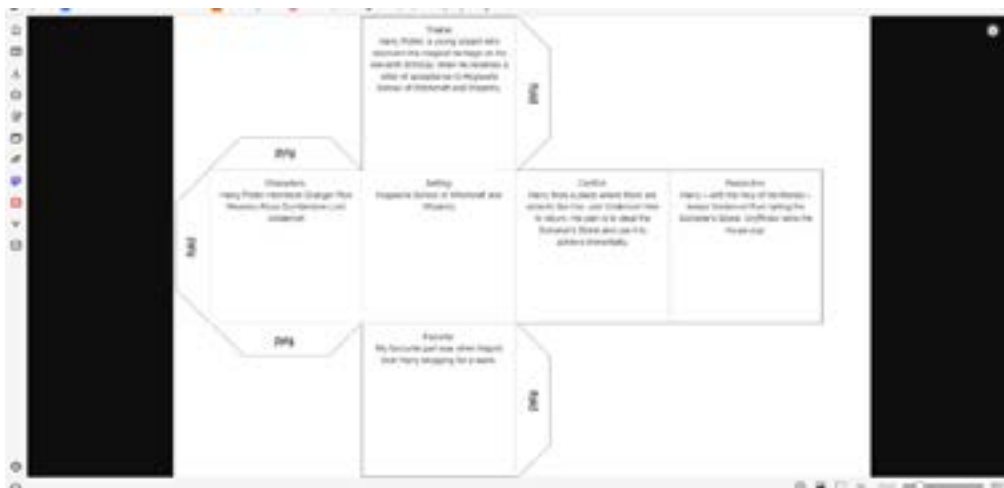


9.

10. Vous avez maintenant votre cube. Vous pouvez vérifier que tout est correct et l'imprimer. Sinon, vous pouvez revenir en arrière.



11. Vous pouvez ouvrir le cube sur une autre fenêtre pour mieux le lire



Session pratique : Conception de jeux de communication

Au cours de cette session, les participants auront le temps d'essayer de concevoir eux-mêmes un jeu de communication. Cela peut se faire de manière traditionnelle en utilisant le matériel fixe disponible ou en utilisant des plateformes de conception numérique.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortio



coordinadores **IBERIKA EDUCATION
GROUP GMBH**
ALLEMAGNE
www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**
GRECE
www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**
ITALIE
www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
ESPAGNE
www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE
www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.